URBAN SHADOWS

QUICKSTART

СОДЕРЖАНИЕ

О БЫСТРОМ СТАРТЕ.. 2
БЛАГОДАРНОСТИ.. 2
ЭХО НАСИЛИЯ.. 3
URBAN SHADOWS: КРАТКИЙ ОБЗОР.......... 4
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА............................. 7
ГОРОДСКОЙ ЦЕНТР...................................... 10
КАК ИГРАТЬ В URBAN SHADOWS................. 11
БАЗОВЫЕ ХОДЫ.. 13
ГОРОДСКИЕ ХОДЫ.. 18
ПРОДВИЖЕНИЕ.. 20
ИНТИМНЫЕ ХОДЫ.. 22
ДЕГРАДАЦИЯ... 23
УРОН И НАСИЛИЕ.. 25
МАСТЕР ЦЕРЕМОНИЙ.. 29
СОЗДАНИЕ И УПРАВЛЕНИЕ НПС............... 31
ЭТАП ХОДА ФРАКЦИЙ...................................... 35

О БЫСТРОМ СТАРТЕ

Данное руководство быстрого старта представляет собой предварительную версию Urban Shadows: Second Edition, включающую в себя: шесть игровых буклетов, все базовые и другие ходы Круга, Долга и городские; механику интимности и деградации; правила по нанесению урона, созданию и управлению НПС. В общем, вы найдете здесь все необходимое для того, чтобы начать игру и провести несколько сессий. Учтите, что данные правила не являются окончательным – мы будет обновлять и корректировать механику по мере работы на финальной версией игры.

Это правила могут быть более понятны тем, кто уже знаком с фреймворком Powered by the Apocalypse и такими играми, как **Dungeon World**, **Masks** или **Root: The RPG**; однако это вовсе не обязательно. Если у вас есть вопросы или вы желаете оставить отзыв, вы можете перейти на наш сервер в Discord – Magpie Games.

А если вы захотите ознакомиться с полной версией игры, загляните на нашу Kickstarter-кампанию Urban Shadows 2E!

БЛАГОДАРНОСТИ

ДИЗАЙН: Марк Д. Труман и Марисса Келли
СЦЕНАРИЙ: Марк Д. Труман и Эндрю Мадейрос
РЕДАКТИРОВАНИЕ: Брэндан Конвей
ВЕРСТКА: Мигель А. Эспиноза и Марк Д. Труман
ИЛЛЮСТРАЦИИ: Мирко Пагнесси
ХУД. РУКОВОДИТЕЛЬ: Марисса Келли
ВЫЧИТКА: Катерина Факрелл

Этот текст основан на материалах, используемых **Urban Shadows: First Edition**, качество которых значительно выросло благодаря редактуре Аманды Валентайн и вычитке Шелли Харлан.

Создателями **Urban Shadows** являются Эндрю Мадейрос и Марк Д. Диаз.

Права на **Urban Shadows**, включая весь текст и иллюстрации, принадлежат Magpie Games, 2015 г. Все права защищены.

ЭХО НАСИЛИЯ

Изабель внимательно осматривала бирку, прикрепленную к ритуальному кинжалу, торчащему из спины Винсента. Почерк нанесенной на нем магической печати показался ей знакомым. „Я сделаю это, и мы в расчете, Калас… Одно только знание о том, кто убил Винсента, уже может быть опасным".

„У всякой власти есть своя цена".

Изабель кивнула, ее внимание вновь устремилось к трупу. Тело чародея лежало в центре выжженного на полу круга; черные свечи были расположены в направлении четырех сторон света. Темное стекло. Бокал вина. Маленький кинжал. Стандартные магические фетиши.

Изабель отложила бокал в сторону и опустилась на колени возле тела. Она попыталась сконцентрироваться на своих ощущениях: странное сопротивление, оставшееся от ранее примененной здесь магии, отдалось едва уловимым эхо. Эхо насилия. Усилием воли Изабель заставила магическую печать распасться, и потусторонний холод начал медленно одолевать ее.

Нити сверкающей материи, исходящие от ее кожи, стали кружиться в воздухе, сплетаясь в знакомый образ: Винсент стоял на коленях у алтаря, когда кинжал взмыл вверх и вонзился ему в спину. Изабель сосредоточилась на клинке, и вот уже новый образ формируется в эктоплазме: Элора — старая подруга — ее темные кудри сбегают из-под головного платка. Элора не была известна как убийца чародеев, особенно если речь идет о таких, как Винсент, но, быть может, ее горячий темперамент взял над ней верх?

Проявилось еще кое-что: некто среднего роста, мускулистый; из его сердца исходит свечение, идущее вдоль топора, который он несет с собой. Изабель узнала своего нового любовника — Гарет.

„Это хранитель, посвященный в рыцари Совета Чародеев, — сказал Калас. — Он должен охранять совет. Вы уверены в этом?"
Изабель замешкалась, разрываясь между своей привязанностью к Гарету и верностью Элоре.
„Похоже, что эти двое могли быть замешаны, но это еще не факт…"

Калас попытался приблизиться к ней, но резко остановился, будто ударился о невидимую стену, проходящую по радиусу напольного круга. Изабель тревожно огляделась, когда выжженные на полу символы стали мерцать. Вся комната вдруг начала темнеть, пока круг, в котором сидела Изабель, не оказался плавающим где-то в пустоте. Калас завопил высоким пронзительным звуком, который резко оборвался.

Во тьме раздался глухой смешок.

„А ты у нас умное маленькое привидение, не так ли? — послышался низкий и незнакомый голос. — О да, Винсент пытался добраться до меня даже в посмертии, и не только для разговоров. Нет, он надеялся избавиться от меня".

Темная вспышка коснулась краев круга и по спирали направилась к Изабель. Она следила за его движением, но при этом старалась сосредоточиться на голосе.

„Винсент боялся меня — боялся того, что я знал, и тех, кого я знаю. Он думал, что его магия сможет обезопасить его, а потому он продолжал истощать людей ради своих целей. Он думал, что может вот так просто щелкнуть пальцами и отправить меня паковать…"

Сгусток тьмы вонзился Изабель в тыльную сторону руки. Холодная боль пронизывала ее до самых костей. Она вскрикнула и отступила в центр круга, когда голос вновь засмеялся.

„Думаешь, что сможешь отправить меня в небытие, маленькое привидение?"

URBAN SHADOWS: КРАТКИЙ ОБЗОР

ОБЩИЕ МОМЕНТЫ

- **Urban Shadows** – это политическая настольная ролевая игра в жанре городского фентези, в которой смертные и сверхъестественные существа борются за власть в современном городе. Вампиры, фэйри, охотники, чародеи и многие другие сталкиваются в тенях…или заключают закулисные сделки, деля между собой улицы и небоскребы.
- В **Urban Shadows** вы берете на себя роль уникальных и могущественных персонажей, которые являются главными героями этого сверхъестественного мира. В то время как большая часть мира смертных остается в неведении о борьбе иных сил, вы оказываетесь в самом эпицентре физических конфликтов и политической драмы тайного прошлого, настоящего и будущего этого города.
- Данная игра фокусируется на взрослых историях о политическом конфликте и личной трагедии, поскольку многие сообщества города регулярно вступают в борьбу, вынуждая вас делать сложные выборы в отношении своих друзей, союзников… и той цене, которую вы готовы заплатить за власть.

ГОРОД

В **Urban Shadows** город – это такой же живой, дышащий персонаж, как и вы сами. Он скрывает свои темные желания, ужасные поступки и коварные замыслы; его теневые руки простираются далеко и представляют опасность как для смертных, так и для сверхъестественных обитателей. У некоторых жителей есть свои неприкосновенные святилища или безопасные мастерские – места, где можно переждать городской шторм – однако обширный мегаполис все еще располагается прямо за чертой этих маленьких уголков спокойствия; его мало заботит, преуспеете ли вы… или истечете кровью где-нибудь в сточных канавах.

Однако никто не противостоит этому городу в одиночку. Даже самые смиренные духи образуют небольшие сообщества – круг тех, кто готов предложить утешение и поддержку перед лицом опасностей. Но следует помнить, что сообщество это палка о двух концах: оно требует ровно столько, сколько дает, а потребности и желания их постоянно формируют и видоизменяют облик города. Ничто не вечно, и город оборачивается новой стороной почти каждую ночь; разные силы заявляются о своих правах перед вами и вашими союзниками.

Город жаждет. Сможете ли вы утолить его голод? Или ваши враги устроят пир на ваших костях?

КРУГИ

Город – это свирепая выгребная яма политики и коррупции, но между единомышленниками пролегают четкие связи и границы – сферы влияния – составляющие политический климат внутри города. Большинство предпочитает называть эти подразделения Кругами, свободными политическими группировками, которые демонстрируют различную принадлежность и преданность в мире, каждое из сообществ которого обладает своей собственной внутренней политикой и драмой. Существуют следующие Круги:

- **Смертные**: Люди, которые пересекают тонкую границу, разделяющую мир смертных и сверхъестественных существ, чтобы защитить человечество, исследовать загадки, сокрытые во тьме, или добыть силу, которой обладают монстры.
- **Ночь**: Создания ночи, некогда бывшие людьми, но внезапно обратившиеся в нечто чудовищное, безо всякой надежды на возвращение. Вампиры, оборотни и призраки – все они принадлежат Ночи.
- **Сила**: Сущности, получившие сверхъестественную силу или иные дары посредством обучения, благословения или проклятия. Чародеи, оракулы и бессмертные принадлежат Силе.
- **Иные**: Странные существа, пришедшие в наш мир извне. Фэйри и демоны принадлежат к Иным, однако многие

другие причудливые создания также находят приют среди Иных.

Круги – это не организации или формальные союзы; они больше похожи на обширные сообщества или субкультуры, если хотите. Конфликт между двумя членами одного Круга может быть ничуть не менее ожесточенным, чем любой другой между двумя разными Кругами. Оборотень и вампир оба принадлежат к Кругу Ночи, но это не значит, что оно хорошо ладят. Это означает лишь то, что они способны понять друг друга... и способ коммуникации посредством насилия для них не такая уж и редкость.

ФРАКЦИИ

Тем не менее, внутри каждого Круга есть свои **фракции**, действующие слаженно и образующие союзы, которые могут определять будущее города; к таким фракциям можно отнести различные стаи оборотней, шабаш ведьм, дворы фэйри и прочие подобные. Между собой эти организации и группы стараются работать сообща, чтобы иметь возможность претендовать на ресурсы и территорию, однако обилие различных точек зрения зачастую приводит их к тому, что они не в состоянии договориться о чем-то в полной мере. Логово одной стаи оборотней располагается на линии силы другого ковенанта чародеев, при этом каждый считает свои притязания на территорию единственно законными.

ПЕРСОНАЖИ

В **Urban Shadows** вы берете на себя роль смертных и сверхъестественных существ, вовлеченных в политику и драму города. Ваши персонажи не являются отражением сущности города, но вы есть движущая сила, заставляющая его меняться: чародеи и фэйри со своими политическими связями, вампиры и призраки, носящиеся по улицам в ночи, и смертные, случайно пересекшие границу между этими мирами.

Независимо от того, кто вы есть, вы обладаете силой, способной изменить судьбу города. Какое будущее вы выберете?

ИГРОКИ

Чтобы создать **игрового персонажа (ПС)**, каждый игрок выбирает себе архетип. **Игровые буклеты** – это всего лишь отправная точка; игроки всегда могут использовать собственные материалы – мифы, легенды и идеи – чтобы сделать своего персонажа уникальным:

- **Фэйри (Иные)** – Загадочные и непостоянные, Фэйри являются существами извне, способными черпать силу из своей родной земли. Торгующие обетами, более всего они ценят обещания и правду.
- **Оскверненные (Иные)** – Жесткие и манипулятивные, Оскверненные представляют собой обманутых смертных, которые продали свою душу темному покровителю. Они черпают свою силу из вечного проклятия, исходящего из самого их нутра.
- **Вампиры (Ночь)** – Соблазнительные и беспощадные, Вампиры являются существами, которым необходимо питаться людьми, чтобы выжить. Привлекая свою добычу, они создают целые сети приспешников, должников и прочих человеческих активов.
- **Ветераны (Смертные)** – Опытные и сообразительные, Ветераны остаются не у дел... пока что-то не заставит их вновь выйти на охоту. Они обустраивают свои мастерские для создания всего того, что может понадобиться другим персонажам.
- **Чародеи (Сила)** – Могущественные и преданные своему делу, Чародеи способны направлять потоки магии. В их распоряжении есть множество заклинаний, а при должном упорстве, и того больше.
- **Оборотни (Ночь)** – Первобытные и неудержимые, Оборотни закрепили за собой часть города, но теперь они вынуждены участвовать в политике, в связи с тем, что их охотничьи угодья стали предметом интереса для других.

Данное руководства быстрого старта содержит всего шесть архетипов, но по ходу нашей Kickstarter-кампании, мы добавим больше

материалов. В полной версии игры будет двенадцать различных игровых буклетов, по три архетипа на каждый Круг.

РАСЫ, ГЕНДЕРЫ И МЕНЬШИНСТВА

Городское фентези, как жанр, апеллирует к человеческому обществу – плотной городской среде, насыщенной разнообразием. Культура нашего города – это совместный продукт всех его обитателей, которые представляют собой самые различные этносы, сексуальные ориентации и вероисповедания.

Разделение сообществ в **Urban Shadows** является метафорой на такого рода отличия. Однако игровые персонажи живут на пересечении различных идентичностей, и им придется определиться с тем, что все эти идентичности – сверхъестественные или смертные – значат для них.

Постарайтесь принять идею разнообразия. Играйте за персонажей других рас и культур, полов и ориентаций. Воспользуйтесь этой возможностью, чтобы расширить свое представление об историях персонажей города – и помните, вы вовсе не обязаны вдаваться в детальное повествование, чтобы изобразить этих героев должны образом.

МАСТЕР ЦЕРЕМОНИЙ

Один игрок в **Urban Shadows** возьмет на себя особую роль: **Мастер Церемоний (МЦ)**. МЦ отвечает за изображение остальной части города, включая всех **неигровых персонажей (НПС)**. Учтите, что МЦ не играет против игроков; его задача – изобразить город, сделать его хаотичным и интересным местом, наполненным политикой и готовым бросить игрокам вызов.

НАСТРОЕНИЕ И ТЕМАТИКА

Urban Shadows, как и многие другие ролевые игры жанра городского фентези, черпает вдохновение из нуара и фильмов о монстрах, однако истинные ее корни лежат в другой плоскости: криминальные романы. Главные герои **Urban Shadows** – это не просто частные сыщики или охотники на монстров; это те, кто глубоко укоренились в мире потустороннего, неспособные избежать своих долгов и обязательств перед сильными мира сего.

Большинство смертных знают, что в тенях сокрыто множество секретов, но вместе с тем они знают достаточно, чтобы не вмешиваться. Вампиры, чародеи, фэйри… всех их лучше оставить в покое, точно так же, как если бы вы перешли на другую сторону улицы, завидев торговца наркотиками, чтобы не привлекать его внимания. Не подходи слишком близко; сделай вид, что их нет – и тогда тени тебя не тронут.

Лучшие истории **Urban Shadows** отнюдь не об угрозе раскрытия сверхъестественного миру смертных. Лучшие истории рассказывают о двух силах, вступающих в конфликт; о беспорядках среди социальных и политических союзов города; о том, как все эти напасти сваливаются на головы игровых персонажей.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

ВЫБОР АРХЕТИПА

Создание игровых персонажей для ролевой игры в чем-то похоже на кастинг в телешоу или кино: вы хотите, чтобы каждый персонаж был особенным и уникальным, но при этом вы хотите, чтобы актерский состав представлял собой нечто большее, чем просто набор героев. В **Urban Shadows** мы достигаем такого баланса за счет использования архетипов – своего рода шаблонов – изображающих определенные типы персонажей, встречающихся в жанре городского фентези.

В данном руководстве представлены шесть архетипов: Фэйри, Оскверненные, Вампиры, Ветераны, Чародеи и Оборотни.

Каждый игрок (кроме МЦ) выбирает архетип в начале игры и использует его для создания своего персонажа. Два игрока не могут выбрать один и тот же архетип; город может кишеть вампирами, но протагонистом станет только один. **Urban Shadows** – это история о напряженных отношениях между разными сообществами, поэтому наш стартовый состав должен быть настолько разнообразным и противоречивым, насколько это возможно.

Когда доходит ваш черед выбирать свой архетип, смотрите в сторону того, который резонирует с историями, которые вы хотели бы рассказать или услышать. Совершенно нормальным будет выбрать тип персонажа, соответствующего вашему стилю игры, либо наоборот, попытаться попробовать что-то новое, идущее в разрез с вашими „обычными“ предпочтениями. Каждый архетип – это набор сильных и слабых сторон, призванных регулярно впутывать вас в драматические ситуации, наполненные проблемами и возможностями.

ИМЯ, ВНЕШНОСТЬ, ПОВЕДЕНИЕ

После того как вы определились со своим архетипом, приступайте непосредственно к созданию персонажа: выбору имени, внешнего вида и поведения.

Начните со своего имени. Мы предоставили вам несколько вариантов, которые, на наш взгляд, хорошо вписываются в каждый отдельный архетип, но не стесняйтесь придумывать что-то свое. Персонажи в историях жанра городского фентези часто имеют приземленные и вполне обыденные имена, однако всевозможные прозвища и позывные – тоже не редкость.

Переходите к выбору внешности. Ваш выбор здесь определяет то, как другие видят вас со стороны, когда сталкиваются с вами на улицах города. Есть у вас явная гендерная принадлежность? Или заметная этническая группа? Выберите ровно столько, сколько применимо к вашему персонажу.

Наконец, определитесь с поведением. Каждый архетип содержит уникальный набор манер, связанных с характерными проблемами, присущими этому архетипу; выберите из списка то, что считаете подходящим, и расскажите своей группе о том, как именно это проявляется в вашем поведении.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПЕРСОНАЖА

Характеристики персонажа описывают его личные качества, в частности его достоинства и недостатки. Есть четыре таких характеристики:

- **Кровь** отражает ваши инстинкты в духе „бей или беги“. Она говорит о том, насколько ваш персонаж силен, крепок, рискован и быстр в опасных ситуациях.
- **Сердце** представляет собой сумму вашей страсти, шарма и харизмы. Оно говорит о том, насколько ваш персонаж способен достигать чего-то посредством диалога и переговоров.
- **Разум** измеряет ваше критическое мышление и наблюдательность. Он говорит о том, насколько ваш персонаж внимателен и насколько хорошо он способен вводить других в заблуждение.
- **Дух** являет собой вашу связь с „иным“, а также вашу силу воли. Он говорит о том, насколько сосредоточенным остается ваш

персонаж под давлением, а также насколько прочна его связь с миром сверхъестественного.

Каждый архетип имеет набор предустановленных характеристик: **-1**, **0**, **+1**, **+1**. Добавьте +1 к любой из них.

РЕЙТИНГ КРУГА

Каждый персонаж обладает **рейтингами Круга**, каждый из которых показывает, насколько хорошо он знаком с сообществом и его представителями. У персонажа с высоким значением рейтинга есть контакты и связи, он легко ориентируется во всех слухах и сплетнях, ходящих внутри Круга; персонаж с низким значением не понимает, как устроен данный Круг и что в нем происходит.

Стартовые значения определяются архетипом, который вы выбрали; добавьте +1 к тому Кругу, к которому относится ваш архетип и фиксируйте общую сумму где-то на видном месте. Отношения вашего персонажа с этими сообществами будут меняться чаще, чем его характеристики, поэтому записывать значения следует карандашом. Скорее всего, они изменятся уже к концу первой сессии!

СТАТУС КРУГА

Статус Круга отражает отношение его членов к вашему персонажу. Только относительные видные фигуры мира сверхъестественного обладают каким-либо статусом – простые смертные не имеют статуса вовсе, ровно как и большинство лакеев и приспешников, которые служат тем, кто держит власть в городе.

Все архетипы начинают со статусом 1 в своем Круге; заработать более высокий статус можно по мере продвижения (стр. 20). Однако, вы никогда не сможете получить Статус выше 1 за пределами своего Круга. Люди за пределами вашего сообщества могут уважать вас, но они никогда не примут вас за своего.

ВВОДНЫЕ ВОПРОСЫ

Когда вы закончите со статусом своего персонажа, уделите пару минут вводным вопросам вашего архетипа. Каждый набор вопросов представляет собой ряд подсказок, которые помогут вам задуматься и лучше понять сущность своего персонажа. Попробуйте прописать несколько коротких ответов, чтобы вы могли упомянуть их, когда будете представлять своего персонажа другим.

СНАРЯЖЕНИЕ

Все персонажи **Urban Shadows** начинают игру, обладая некоторым снаряжением. Трудно выжить в городе, когда нет необходимых инструментов под рукой. Для кого-то это означает верное оружие – дробовики, ножи или пистолеты, которые дадут возможность держать неприятелей подальше от себя. Другие же менее агрессивны; у них есть снаряжение, помогающее им наладить связь с мистическими силами, которые находятся вне поля зрения смертных.

Ваше **начальное снаряжение** предлагает вам несколько опций на выбор, например, „набор уникальный предметов“ Оракула или „2 практичных оружия“ для Оборотня. В этих случаях вы выбираете из представленного списка столько, сколько указано. Некоторое снаряжение также побуждает вас рассказать какую-то историю, например, список „всего того, что у вас было при себе на момент смерти“ у Спектра. В таком случае вы можете описать все, что имеет значение для вашего персонажа на момент начала истории.

ХОДЫ И ДЕТАЛИ

Затем, выберите свои ходы. Все архетипы имеют разные ходы; в начале игры вы получаете один ключевой и выбираете еще два (как правило), чтобы определить свои способности и преимущества.

У большинства архетипов также есть **дополнения** – особенности, уникальные для данного архетипа. К примеру: Чародеи обладают

святилищем и фокусом, в то время как Охотники имеют набор специального оружия, а у Вампиров есть сети, в которые они медленно заманивают свою потенциальную добычу. Если дополнение предлагает вам какие-то опции, выберите то, что считаете нужным, после того как определитесь со своими ходами.

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ И ДОЛГИ

Когда все закончили с заполнением игровых буклетов, пришла пора представить персонажей группе и обозначить стартовые **Долги**, которые отражают связь персонажей между собой в этом хаотичном городе.

Во-первых, каждому игроку потребуется минута или две, чтобы представить своего персонажа: назовите его имя, опишите внешность и манеру поведения, после чего озвучьте краткие ответы на вводные вопросы, а также любую дополнительную информацию, о которой следует знать другим игрокам. Если ваш персонаж обладает пользуется репутацией в городе в связи с какими-то заслугами или поведением, сейчас самое время упомянуть об этом. Другие игроки – особенно ведущий – могут задать вам несколько вопросов о персонаже, чтобы иметь более полное представление о нем.

После того, как каждый игрок представит своего персонажа, распределите Долги. Идите по кругу, пусть каждый игрок зачитает по одному Долгу из списка **стартовых Долгов**. Каждый стартовый Долг устанавливает связь между двумя персонажами игроков в формате некой предыстории, переходящей в текущие отношения. В большинстве случаев отношения направлены на персонажей других игроков (ПС), однако вполне нормально, если некоторые из них завязаны на неигровых персонажах (НПС), особенно если игроков в группе не так много.

Если кто-то имеет Долг перед вами, запишите его в свой игровой буклет, не забыв указать, в следствие чего он был получен. Чтобы получить свой **Долг** позже (стр. 16), вам придется напомнить, почему именно они вам должны.

ГОРОДСКОЙ ЦЕНТР

Города представляют собой гигантские сложные сети, состоящие из взаимосвязанных сообществ, находящихся в состоянии почти постоянной изменчивости. Чтобы выделить конфликты ваших персонажей и дать им повод действовать в одном пространстве, **Urban Shadows** использует Городские Центры – динамичные участки городской жизни, в рамках которых вы будете творить свою историю.

После того, как вы разобрались с созданием персонажей и представили их друг другу, каждый игрок выбирает себе один **якорь** и одни **отношения** из буклета Городского Центра, тем самым, связывая своего персонажа с местными НПС и добавляя больше глубины отношениям с другими ПС.

КОНТАКТЫ

В каждом Городском Центре есть ряд важных НПС, называемых **якорями**; каждый из них имеет краткое описание и принадлежность к какому-либо Кругу. Эти НПС являются ключевыми лицами своего Городского Центра – что примерно равняется персонажу со статусом 2 в своем Круге – и любой игрок, который встречается с ними или упоминает их имя в процессе игры, может **припомнить имя** этого якоря, чтобы определить детали своих прошлых отношений с ним.

В начале игры опишите один якорь из списка и определите, почему он имеет Долг перед вашим персонажем. Помните, что Долги получаются за оказание значительных услуг или в следствие того, что персонаж беспричинно вмешивался в ваши дела – поэтому постарайтесь сделать так, чтобы причины Долга звучали соответственно.

> Вивиан играет за Рокси – Оборотня – в игре, действие которой происходит в Бостоне, используя при этом буклет Университетского Городского Центра. Из представленного списка она решает выбрать Якова – бездомного бессмертного, который бродит по улицам, охотясь на неизвестных врагов; свой выбор она объясняет так: „Я думаю, что Яков имеет передо мной Долг, потому что он помешал мне и моему товарищу Руизу, когда мы охотились на смертного, который поджег мой тату салон. Мы уже собирались убить его, но вдруг, Яков появляется из ниоткуда и дает парню шанс сбежать“.
>
> У Марка, ее МЦ, возникает вопрос: „Яков рассказал вам, почему он так поступил? Или это было случайностью?“.
>
> Вивиан задумывается на мгновение, затем отвечает: „Да, я думаю, он кричал что-то вроде: 'Этот смертный был избран, чтобы стать сосудом для Господина, он должен жить...', но я и Руиз слушали не особо внимательно“.

Подобно якорям, каждые отношения также дают вашей группе материал для развития сюжета.

ХОДЫ ЦЕНТРА

Наконец, у всех персонажей есть доступ к ходам Центра – до тех пор, пока они находятся в непосредственной близости. Большая часть этих ходов дает игрокам возможность использовать специфические особенности локации, например: ученых из Университета или связи с политиками в мэрии, либо само физическое пространство, вроде кампусов, небоскребов или темных переулков. Игроки могут использовать эти ходы, находясь рядом с Центром; вы не можете проехать через весь город и рассчитывать на то, что все еще сможете найти место для встречи на другом его конце!

КАК ИГРАТЬ В URBAN SHADOWS

Ролевая игра – это разговор. Мы можем говорить по очереди, перебивать друг друга или замолкать на мгновение, но разговор все равно продолжается; каждый из нас двигает его вперед, когда описывает действия или слова своего персонажа. Все правила игры призваны структурировать разговор, предоставляя вам инструменты для того, чтобы история оставалась интересной.

Иногда разговор может запустить какой-то ход – особую механику, которая помогает разрешить неопределенность, возникающую в вымышленном мире, который мы строим. Когда вы стреляете в кого-то из пистолета, вы переходите к насилию; когда вы проноситесь сквозь магическую стену огня, вы сохраняете хладнокровие.

В любом случае, ход расскажет вам, какой оборот принимает история в условиях неопределенности, используя простой принцип: „Когда случится X, сделайте Y", то есть „Когда вы переходите к насилию, сделайте бросок Крови" или „Когда вы сохраняете хладнокровие, скажите, чего вы пытаетесь избежать, и сделайте бросок Духа".

Основная идея заключается в следующем: если ход задействован, вы следуете указанным в нем инструкциям. Если ход не был задействован, вы продолжаете разговор. Если вы поднимаете трубку, чтобы позвонить своему наставнику, никакой ход не активируется – в этой сцене вы просто отыгрываете звонок. Но если вы решаете прогуляться по улицам, чтобы попытаться встретить своего наставника лично и потребовать от него ответы, тогда вам понадобиться бросить кубики, чтобы узнать, что произойдет дальше.

БРОСКИ КУБОВ

Если ход требует броска кубов, бросьте два шестигранника (2к6) и следуйте тем исходам, которые указанны в описании хода.

Возможные исходы делятся на три категории:

- 10+: полный успех! Вы достигаете того, чего хотели;
- 7-9: частичный успех, имеющий свою цену или последствия;
- 6-: провал. МЦ скажет вам, что происходит.

Одни ходы сообщают вам напрямую, что происходит в каждом случае – "На 10+ вы наносите урон", в то время как другие позволяют вам выбрать больше опций, когда ваш бросок приносит более высокий результат – "На 10+ выберите 3. На 7-9 выберите 1". Как правило, более высокий результат означает более удачный исход!

БАЗОВЫЕ ХОДЫ

Каждый персонаж использует базовые ходы, описанные в следующей главе. Вот список базовых ходов и связанных с ними характеристик:

- Перейти к насилию (Кровь)
- Выйти из ситуации (Кровь)
- Убедить НПС (Сердце)
- Выявить чьи-то мотивы (Разум)
- Запутать, отвлечь или обмануть (Разум)
- Сохранить хладнокровие (Дух)
- Дать себе волю (Дух)

Эти ходы помогает структурировать основную часть разговора в игре. Широкий спектр действий персонажей попадает под один из этих ходов, а их исходы гарантируют, что разговор всегда будет развиваться в интересном направлении.

ДРУГИЕ ХОДЫ

В дополнение к основным ходам все персонажи имеют доступ к особым ходам Круга, Долга и Городских Центров.

ХОДЫ КРУГА

Ходы Круга дополняют основные, позволяя персонажу более широко взаимодействовать с Кругами, которые борются за власть в городе.

При активации таких ходов, вместо того, чтобы делать бросок с характеристикой, вы делаете бросок рейтинга Круга, который отвечает за ваше понимание того сообщества, с которым вы взаимодействуете.

ХОДЫ ДОЛГА

Когда люди зарабатывают Долг перед вами, вы получаете возможность просить их о чем-то. А когда вы прибавляете чему-либо вес Долга, ситуация приобретает новый смысл. **Ходы Долга** подразумевают способы взаимодействия с ним, в том числе: способы уплаты, чтобы получить то, что вам нужно, и отказа от погашения, чтобы временно ускользнуть от своих обязательств.

ГОРОДСКИЕ ХОДЫ

Городские ходы охватывают действия игрока во время во время ходов фракций – особой части игры, когда временная шкала продвигается на неделю или две вперед, пока различные фракции планируют заговоры, занимаются интригами или ведут войну. Каждый персонаж может сделать хотя бы один такой ход, пока каждая фракция делает свой.

БАЗОВЫЕ ХОДЫ

Перейти к насилию

Когда вы **переходите к насилию**, сделайте бросок **Крови**. При успехе вы наносите урон в установленном порядке, а ваш соперник выбирает одно:
- они наносят урон вам
- они ставят вас в уязвимое положение
- они создают возможность для побега

На 10+ вы также выбираете одно:
- вы наносите ужасающий урон
- вы отнимаете у них что-то
- вы создаете возможность для союзника

Переход к насилию всегда сопряжен с риском – даже при успехе ваш соперник способен нанести ответный удар. Также они могут попытаться сбежать, но у вас все еще есть шанс помешать им, используя другой ход, если это НПС, либо **встать на пути**, если это ПС.

При успехе вы можете нанести урон (стр. 25), независимо от выбора оппонента. На 10+ вы также выбираете одну из опций:
- *Нанесение ужасного урона* означает, что вы усиливаете свою атаку, добавляя +1 к тому, что вы нанесли бы при обычном исходе.
- *Отняв у них что-то*, вы можете забрать предмет, который они держат в руках, так и некое преимущество, если их позиция более выгодная.
- *Создание возможности* для союзника означает, что вы даете союзнику возможность действовать до того, как ваш противник сможет отреагировать.

Выйти из ситуации

Когда вы пользуетесь возможностью, чтобы **выйти из ситуации**, сделайте бросок **Крови**. При успехе вам это удается и вы выбираете 1. На 7-9 МЦ также выбирает одно:
- вы получаете урон в ходе маневра
- вы попадаете в другую опасную ситуацию
- вы оставляете после себя что-то важное
- вы зарабатываете Долг перед НПС за их помощь
- вы поддаетесь своим низменным инстинктам и отмечаете деградацию

Выход из ситуации – это то, как вы выбираетесь из неприятных ситуаций. Не имеет значения, насколько опасны обстоятельства, главным условием этого хода является наличие риска. Чтобы задействовать ход **выход из ситуации**, вам нужно создать либо воспользоваться уже имеющейся возможностью – выбраться из западни, не имея четкого плана действий, довольно проблематично. **Перейти к насилию**, попытаться **запутать, отвлечь или обмануть**, либо **дать себе волю**, выпустив свои силы наружу – все это отличные способы создать такую возможность.

Убедить НПС

Когда вы пытаетесь **убедить НПС** посредством соблазна, обещаний или угроз, сделайте бросок **Сердца**. При успехе вам удается донести до них свою точку зрения, в следствие чего они действую так, как вы того хотите. На 7-9 они могут отклонить ваш предложение или потребовать платы – Долг, услуга или ресурсы – перед тем как согласиться. Если вы решаете обналичить Долг этого персонажа перед вами, добавьте +3 к сумме своего броска.

Убеждение НПС активируется в том случае, когда вы пытаетесь заставить НПС сделать для вас что-то, соблазняя их, обещая им что-то или угрожая их интересам. Просто заявить этот ход недостаточно; у вас должны быть рычаги воздействия, чтобы ход сработал. Другими словами, они должны хотеть того, что вы предлагаете, или бояться последствий, которые могут произойти в случае отказа.

На 7-9 НПС могут отклонить *ваше предложение*, предоставив взамен новую сделку на других условиях – “Я не стану его убивать, но могу прислать своего друга, который сделает это”. Некоторые НПС более прямолинейны: они примут ваше предложение, но *потребуют платы* в виде Долга, немедленной услуги или иных

ресурсов. Предоставьте им то, чего они хотят, и они в деле.

Выявить чьи-то мотивы

Когда вы пытаетесь **выявить чьи-то мотивы**, сделайте бросок **Разума**. При успехе задайте два вопроса. На 7-9 они также зададут один вопрос вам. Если вы состоите в том же Круге, что и ваша цель, задайте один дополнительный вопрос, даже в случае провала.

- кто дергает за ниточки твоего персонажа?
- в чем состоят претензии твоего персонажа к _____?
- что твой персонаж надеется получить от _____?
- что, по мнению твоего персонажа, должно произойти?
- как я могу привести твоего персонажа к _____?
- как я могу впутать твоего персонажа в свои Долги?

Выявление чьих-то мотивов предполагает изучение побуждений и тревог персонажа посредством анализа мимики, голоса и иных сигналов. Чтобы задействовать этот ход, вы должны сказать, как именно вы изучаете другого персонажа, включая конкретные элементы внешности или поведения, на которые вы обращаете пристальное внимание.

Независимо от того, кто отвечает на ваши вопросы из списка – МЦ или другие игроки – они должны делать это честно. При успехе вам удается заглянуть сквозь маску персонажа и увидеть его истинное нутро.

Запутать, отвлечь или обмануть

Когда вы пытаетесь **запутать, отвлечь или обмануть** кого-то, сделайте бросок **Разума**. При успехе, вам удается провести их, по крайней мере на какое-то время. На 10+ выберите 3. На 7-9 выберите 2:

- вы создаете возможность
- вы обнаруживаете слабость или изъян
- вы сбиваете их с толку на какое-то время
- вы избегаете затруднительного положения в дальнейшем

Запутать, отвлечь или обмануть используется всякий раз, когда ваш персонаж пытается получить преимущество с помощью обмана. Цель может заключаться в том, чтобы отвлечь или переключить чье-то внимание, убедить кого-то в том, что предлагаемая вами ложь – это самая что ни на есть правда, либо обманом заставить их действовать или бездействовать путем предоставления им ложных стимулов.

Если вы хотите, чтобы ваши уловки сделали их уязвимыми, *создайте возможность* либо *выявите слабости или изъяны*; если вы хотите, чтобы ваша ложь прижилась, *сбейте их с толку* на какое-то время; если же вы хотите выйти сухим из воды, *избегайте затруднительного положения в дальнейшем*.

Сохранить хладнокровие

Когда дело становится серьезным и вы хотите **сохранить хладнокровие**, опишите МЦ ситуацию, которую вы хотите избежать, и сделайте бросок **Духа**. На 10+ у вас все получается. На 7-9 МЦ скажет, чего это будет вам стоить.

Сохранение хладнокровия активируется тогда, когда вашему персонажу необходимы концентрация и сила воли, чтобы выполнить важную задачу или избежать серьезной опасности. На 10+ вам удается сделать это без последствий. На 7-9 МЦ назначит вам условие – исполните его, и дело в шляпе. **Сохранить хладнокровие** – это один из самых гибких ходов в игре. Когда ваш МЦ ищет подходящий ход, но не может определиться, он, скорее всего, выберет этот.

РЕСУРСЫ, +1 К СЛЕДУЮЩЕМУ, +1 К ТЕКУЩИМ

Некоторые ходы описывают получение вашим персонажем **ресурсов** в духе „вы получаете 1 ресурс" или „вы получаете 3 ресурса". Тратить эти ресурсы можно в

соответствии с указаниями данного хода, например: „потратьте ресурсы один к одному, чтобы задать МЦ следующие вопросы“. Обычно ресурсы нужно тратить во время текущего разговора или сцены, по истечении которых все ресурсы исчезают; сами ходы, как правило, дают вам более точное описание, сколько у вас есть времени до истечения срока удержания ресурсов. Если же возникает какая-то неясность, попросите разъяснений у МЦ.

Другие ходы описывают получение вашим персонажем „+1 к следующему ходу“ или „+1 к текущим ходам“. **+1 к следующему ходу** означает, что ваш персонаж получит бонус +1 к следующему применимому броску; **+1 к текущим ходам** означает, что ваш персонаж продолжает получать +1 ко всем броскам, которые попадают в контекст текущей ситуации. Как и в случае с удержанием ресурсов, эти бонусы действуют лишь до определенного момента, указанного в самом ходе.

Дать себе волю

Когда вы решаете **дать себе волю**, чтобы выпустить внутренние силы наружу, сделайте бросок **Духа**. При успехе вы активируете способность из своего игрового буклета и отмечаете ячейку деградации. На 10+ вы игнорируете деградацию или активируете еще одну способность по своему выбору.

Этот ход позволяет вам активировать одну из способностей архетипа – указанных в игровом буклете – ценой деградации. При броске 10+ вы можете избежать этой платы… или вы можете удвоить ставку и выбрать еще одну из своего списка. Однако вы не можете выбрать одну и ту же способность дважды!

Некоторые из способностей весьма специфичны – „мгновенно исцелите 2 ед. повреждений“ – в то время как другие имеют более широкие трактовки – „проявить свирепую силу или ловкость зверя“. Чтобы не ошибиться с трактовкой более „широких“ способностей, поработайте вместе со своим МЦ – вам следует убедиться в том, что способность будет действовать именно так, как вы того хотите, прежде чем вы сделаете ход и отметите ячейку деградации!

ХОДЫ КРУГА

Припомнить имя

Когда вы **припоминаете имя** других персонажей или наоборот, сделайте бросок **рейтинга Круга, к которому они принадлежат**. При успехе вы знакомы с их репутацией; МЦ расскажет вам то, что знает о них большинство. На 10+ вы уже сталкивались с ними ранее; вы узнаете что-то интересное и полезное, либо они имеют перед вами Долг – на ваш выбор. В случае провала вы их не знаете, либо сами должны им – по усмотрению МЦ.

Город наполнен таким количеством людей, что едва ли хоть кто-то знаком со всеми; однако ваш персонаж обязательно встречался – или, по крайней мере, слышал – о большинстве наиболее крупных игроков города. Этот ход позволяет вам установить детали истории или узнать чью-то репутацию, увидев или услышав о них впервые.

Вы делаете бросок этого хода только единожды, когда впервые встречаетесь с кем-то новым, либо слышите новое имя. Данный ход нельзя задействовать позже, как если бы вы присели и попытались более вдумчиво проанализировали все то, что можете знать об этом человеке.

Прогуляться по улицам

Когда вы решаете **прогуляться по улицам** в поисках чего-то, что вам нужно, назовите того, с кем вы хотите встретиться, и сделайте бросок **рейтинга Круга, к которому они принадлежат**. При успехе встреча состоится и у них есть то, что вам нужно. На 7-9 выберите 1:

- тот, с кем вы собирались встретится, в данный момент времени решает свои проблемы
- то, что вам нужно, обойдется дороже, чем предполагалось

Прогулка по улицам города позволяет вам отыскать контакты, которые могут помочь

заполучить то, что вам нужно: наводки, информацию, магические предметы, вещества и прочее-прочее. Каждый раз, когда ваш персонаж хватает шляпу и пальто, чтобы выбраться на воздух и прошвырнуться в поисках чего-то полезного, вы **прогуливаетесь по улицам**.

Вы должны обозначить, с кем вы хотите вступить в контакт, прежде чем делать бросок; факт наличия у них того, что вам нужно, также должен быть чем-то обоснован. По возможности старайтесь обращаться к тем НПС, которые уже существуют в повествовании – например, якорям вашего Городского Центра (стр. 10).

Изучить место силы

Когда вы изучаете **святилище, точку сбора или место силы**, сделайте бросок **рейтинга Круга, под чьим контролем находится это место**. При успехе вам удается взглянуть сквозь завесу реальности; задайте МЦ один вопрос об интригах и политике этого Круга. На 10+ ваша проницательность дает вам +1 к следующему броску (макс. +1) против этого Круга во время хода фракции.

Этот ход может принимать разные формы: вы можете буквально проштудировать кучу материалов из архива совета чародеев или незаметно понаблюдать за танцполом в ночном клубе смертных. Но прежде всего, вы должны искать ответы, выходящие за рамки того, что можно увидеть невооруженным взглядом. Простая прогулка по комнате, оглядываясь по сторонам, не задействует этот ход.

Протянуть руку помощи или Встать на пути

Когда вы **протягиваете руку помощи** или **встаете на пути** после броска ПС, сделайте бросок **рейтинга Круга, к которому они принадлежат**. При успехе вы даете им бонус +1 или штраф -2 на их бросок. На 7-9 вы подвергаете себя опасности, попадаете в затруднительное положение или вынуждены чем-то заплатить.

После того, как один игрок делает бросок, другие игроки могут вмешаться, чтобы помочь или помешать его планам, при условии, что они могут это сделать с точки зрения повествования. Некоторые из этих действий, обычно, могли бы запустить один из базовых ходов – вроде попытки **запутать, отвлечь или обмануть** другого персонажа или **перейти к насилию** – но, так как в центре внимания стоит другой игрок, заместо вышеуказанных базовых ходов, вы будете использовать этот.

Модификаторы данного хода дают вам подсказку: вы можете **протянуть руку помощи** (+1), когда кто-то выбрасывает 6, или вы можете **встать на пути** (-2), когда кто-то выбрасывает 10.

О чем улицы шепчут

По прошествии времени **МЦ расскажет вам, какие слухи доходили до вас, в связи с вашим Статусом в каждом отдельном Круге**. Исходя из того, что вам довелось услышать, выберите из списка до двух вариантов:

- предложите Долг, чтобы задать дополнительный вопрос о слухах или секретах
- **обналичьте Долг**, чтобы обзавестись полезным снаряжением или иным ресурсом
- отметьте ячейку деградации, чтобы выявить уязвимость в защите врага

Если вы обладаете статусом в Круге – своем или другом – МЦ расскажет вам, какие слухи доходили до вас по прошествии времени в городе. Более высокий статус предполагает большее количество деталей, однако даже при минимальном статус до все равно доходят *хоть какие-то* слухи.

Когда вы предлагаете Долг, **обналичиваете Долг** или отмечаете деградацию, подумайте о том, как это будет выглядеть в повествовании. Назовите НПС, которые предоставляют вам то, что вы ищите, и разыграйте короткую сценку, если считаете, что это может быть интересно.

ХОДЫ ДОЛГА

Оказать кому-то услугу

Когда вы **оказываете кому-то услугу**, они зарабатывают Долг перед вами.

Каждый раз, когда вы помогаете кому-то безо всякой компенсации, вы можете потребовать от них Долг, который можно обналичить позже. Вы можете требовать Долги как с ПС, так и с НПС, если сделаете для них что-то полезное.

Вмешаться в чьи-то дела

Когда вы **вмешиваетесь в чьи-то дела**, вы зарабатываете Долг перед ними.

В то же время, вы и сами способны заработать Долг перед кем-то, если будете вмешиваться в их дела и мешать им без серьезной на то причины. Например, вы можете заработать Долг перед кем-то, если убьете их делового партнера.

Отказаться от уплаты Долга

Когда вы **отказываетесь от уплаты Долга** перед кем-то, сделайте бросок **Статуса своего Круга**. При успехе вам пока удается избегать обязательств, но Долг все еще никуда не делся. На 7-9 вы зарабатываете еще один Долг перед ними или помечаете ячейку деградации, на ваш выбор. В случае провала вы не можете избежать обязательств: либо полностью выплатите Долг, либо сотрите все свои Долги перед представителями их Круга и получите -1 к текущим броскам Статуса их Круга, пока не пройдет какое-то время.

То, что вы имеете Долг перед кем-то, не означает, что вы обязаны его выплачивать... прямо сейчас. Быть может, сейчас не самое подходящее время или то, о чем вас просят, в данный момент попросту невыполнимо для вас. А иногда люди могут попросить вас о „разумных“ вещах, которые, тем не менее, обойдутся вам слишком дорого.

Если вы успешно избегаете уплаты Долга, персонаж, который пытается его обналичить, не сможет предпринять еще одну попытку до тех пор, пока ситуация не изменится. В конце концов, они ведь уже попросили вас об одной услуге, верно? И вы уже дали им ответ.

Обналичить Долг

Когда вы **обналичиваете Долг**, напомните своему должнику, чем он обязан, чтобы...

...заставить ПС:

- ответить на ваш вопрос честно
- оказать вам услугу по разумной цене
- протянуть вам руку помощи
- встать на пути у кого-то другого
- забыть о чьем-то Долге перед ними
- уступить вам чужой Долг, который они держат

...заставить НПС:

- ответить на ваш вопрос честно
- договориться о встрече с НПС из их Фракции
- подарить нечто ценное
- забыть о чьем-то Долге перед ними
- уступить вам чужой Долг, который они держат

Каждый раз, когда вы хотите-то получить что-то от своих должников, напомните им, почему они вам должны, и скажите, чего именно вы желаете. Все просьбы, указанные в списке, являются вполне легитимными – в том числе просьбы *ответить на ваш вопрос честно* и *уступить вам чужой Долг, который они держат*. Если они выполняют вашу просьбу, Долг будет уплачен и аннулирован.

Вы можете попросить НПС о разумном одолжении, обналичив Долг, чтобы получить бонус +3 на бросок **убеждения НПС**; в случае провала, НПС откажутся от выполнения своих обязательств, однако Долг все еще остается за ними. Конечно, должники среди ПС всегда могут **отказаться от уплаты Долга** со всеми издержками и последствиями, которые возникают в случае отказа держать свое слово.

ГОРОДСКИЕ ХОДЫ

Городские ходы работают иначе, нежели другие; эти ходы срабатывают не внутри игровых сцен, а в рамках более широких ходов фракций (стр. 35). Вы выбираете свои ходы, делаете бросок, а затем ждете, пока МЦ даст вам ответ по завершению хода фракций.

По прошествии времени игровые персонажи могут совершить несколько городских ходов, равное их наивысшему Статуса Круга, то есть Фэйри со Статусом 2 (Иные) и Статусом 2 (Сила) могут совершить в общей сложности два городских хода в любой комбинации – это может быть и тот же ход два раза подряд, два разных хода и так далее. Следующие ходы доступны персонажам со Статусом не менее 1:

Ослабить чье-то положение

Когда вы пытаетесь **ослабить чье-то положение** внутри Круга посредством слухов и сплетен, сделайте бросок **Статуса своего Круга**. При успехе слухи распространяются; они получают -1 к текущим ходам во время хода фракции до тех пор, пока не найдут способ избавиться от дурных сплетен. На 10+ сплетни также доходят до одного из их врагов, в следствие чего он желает поделиться с вами опасной информацией, касающейся интересов вашей цели. В случае провала ваша цель отслеживает источник слухов, настигнув вас в уязвимом положении до того, как вы сможете отреагировать.

Вы можете использовать этот ход, чтобы навредить положению других персонажей – как ПС, так и НПС – по прошествии времени. Вместо того, чтобы действовать напрямую, вы тратите свое время на распространение слухов и сплетен об их ошибках, пороках и недостатках. Иногда вам может даже повезти, благодаря чему вы привлекаете внимание их врагов, которые с радостью поделятся полезной информацией, способной навредить им еще больше.

Штраф -1 к текущим ходам применяется и к самой фракции, если вашей целью является ее управитель. Если вы хотите удержать клан вампиров от убийства вашего друга, один из лучших способов помешать им – это распространить слух о том, что патриарх клана оказался порабощен магией могущественного чародея и действует по чужой указке.

Пустить молву

Когда вы **пускаете молву внутри своего Круга о том, что вы что-то ищите** – будь то фолиант, секретная информация, опытный телохранитель или еще чего – сделайте бросок **Статуса своего Круга**. На 10+ вы находите что-то более или менее подходящее; заплатите разумную цену и оно ваше. На 7-9 вам приходит ответ, согласно которому, то, что вы ищите, есть у представителя другого Круга; ваш друг или союзник уже договорился о встрече, чтобы провести сделку. В случае провала вы узнаете, что ваш враг или соперник внутри Круга препятствует вашим поискам; сначала придется разобраться с ним, чтобы получить то, что вам нужно.

Ваши контакты внутри своего Круга всегда готовы сделать для вас больше, чем кто-либо другой. Если вы что-то ищите – они, скорее всего, найдут это для вас. Все слухи, ходящие вокруг, достаются вам бесплатно по прошествии времени; используйте этот ход, чтобы получить ресурсы или секретную информацию.

В случае провала кто-то блокирует ваш запрос. Как только вы справитесь с препятствием, все, что вы искали, быстро найдет свой путь до вас безо всяких задержек.

Посоветоваться с контактами

Когда вы **советуетесь со своими контактами внутри другого Круга**, бросьте **Статус Круга, к которому они принадлежат**. На 7-9 задайте 1 вопрос. На 10+ задайте 2. Ваши контакты ответят настолько подробно, насколько смогут. Также вы можете предложить своему контакту Долг – один к одному – чтобы задать дополнительные вопросы из списка, даже в случае провала.

- о каком конфликте все говорят?
- что случилось с _____?

- чем _____ промышляли в последнее время?
- кто ответственен за _____?
- кто удерживает Долг _____?

В случае провала задайте 1 вопрос, но ваши контакты также поинтересуется политической ситуацией внутри вашего Круга. Ответьте на вопросы честно, пометьте ячейку деградации или разорвите связь с ними в качестве контактов – на ваш выбор.

Поскольку ваш Статус в других Кругах не может быть превышать 1, вам необходимо активно следить за своими контактами в других Кругах, чтобы быть в курсе конфликтов и драм внутри этих сообществ. Вы всегда можете **пройти по улице**, чтобы встретиться с контактами и узнать побольше, однако ход фракции также дает вам возможность пообщаться со своими контактами и узнать подробности того, что происходит.

В случае провала ваши контакты также захотят, чтобы вы рассказали им что-нибудь интересное из того, что происходит внутри вашего Круга – такую информацию, которой, возможно, обладаете только вы. Вы можете отказать им, но тогда собеседник будет недоволен; вы можете солгать, но в таком случае вы обязаны отметить деградацию, чтобы сделать это убедительно.

ПРОДВИЖЕНИЕ

Персонажи в **Urban Shadows** не являются статичными: изменения, происходящие в повествовании, влияют на лист персонажа – а изменения, происходящие в листе персонажа, влияют на повествование.

ВНОСЯ ИЗМЕНЕНИЯ

Иногда вы будете вносить изменения в лист своего персонажа в связи с тем, что достигли чего-то в повествовании:

Волчья стая Рокси освобождает другую стаю, взятую в плен чародеем из восточной части города. В связи с тем, что у них не осталось собственной территории, которую можно было бы защищать, несколько оборотней примыкают к команде Рокси. Марк, ее МЦ, говорит играющей за Рокси, что объем ее стаи сменился с малого на средний. Стая стала сильнее, но вместе с тем добавилось и голодных ртов.

Соломон просит Лиама собрать ему новую снайперскую винтовку на своем верстаке, чтобы Соломон мог поддержать группу огнем на дистанции. Эндрю, его МЦ, проверяет характеристики винтовки и сообщает играющему за Соломона, чтобы тот вписал винтовку в лист персонажа. Теперь у него есть отличная пушка.

Иногда повествование будет принимать скверный оборот, за что, в свою очередь, придется расплачиваться:

Используя **Элементализм**, Уэсли обрушивает ярость стихии на самозванца, ворвавшегося в святилище; в итоге – огонь пожирает всю его квартиру, прихватив с собой коллекцию ценных реликвий. Марк, его МЦ, сообщает играющему за Уэсли, чтобы тот вычеркнул свое святилище из листа персонажа. Не повезло.

Демонические миньоны Иоланды оказываются уничтожены в ходе боя с группой других демонов. Марисса, ее МЦ, сообщает играющей за Иоланду, чтобы та вычеркнула миньонов из своего листа персонажа. Они все мертвы.

Продвижение может работать и в обратном направлении: вы вносите изменения в свой лист персонажа, а повествование подстраивается под вас:

Вероника – вампир – получает продвижение и выбирает опцию **+1 к Статусу (макс. +1)** из списка возможных улучшений. Так как она хочет разобраться с демонами, мешающими ей во время охоты, она решает добавить **+1 к Статусу в Круге Иных.**. Вместе со своим МЦ они прорабатывает сценарий, при котором она четко дает понять, что ее клуб в центре города теперь гостеприимен в отношении фэйри, что, в свою очередь, приносит ей определенный престиж среди **Иных**.

Пифия – оракул – получает продвижение и выбирает опцию **Обустроить святилище**. Вместе со своим МЦ они прорабатывают сценарий, при котором ее коллекция фолиантов и реликвий выходит за рамки маленького магазинчика Таро, благодаря чему он начинает функционировать в качестве **святилища**. Она берет копию игрового буклета Чародея, чтобы получить доступ к механике святилища.

ОТКАЗ ОТ УПЛАТЫ ДОЛГА

Успешный **отказ от уплаты Долга** означает, что вы не помечаете ячейку Круга, члену которого вы задолжали. Чтобы отметить ячейку, вы должны быть верным своему слову и уважить Долг! Помимо того, отметить ячейку Круга может и человек, **обналичивший Долг**, даже в том случае, если его должник **отказывается от уплаты Долга**; все играют по правилам города!

ЗАРАБАТЫВАЯ УВАЖЕНИЕ

Продвижение в **Urban Shadows** – это не подсчет очков опыта или убийство монстров. Вы и сами – монстры, и ваши персонажи нуждаются в поддержке со влиятельных лиц города гораздо больше, чем те нуждаются в новом магическом заклинании.

Вместо этого ваш персонаж получает продвижение за счет участия в жизни города, обналичивая и выплачивая Долги, а также

выстраивая отношения с разными Кругами. По мере роста репутации будет расти и ваша власть, ровно как и ее охват. Хотя, конечно, вы всегда можете добиться ее и другими, более темными способами (см. *Деградация*, стр. 23).

ПОМЕЧАЯ КРУГИ

Чтобы получить продвижение, вы должны **отметить все четыре ячейки Кругов**, заработав уважение и создав себе репутацию во всех четырех. Нет никакого порядка, которому вы должны следовать, делая это, однако вы не можете отметить один и тот же Круг снова, пока не заполните их все. Если вы решите пройтись по улице, чтобы встретиться с представителем Смертных, уже имея отмеченную ячейку их Круга, вы не сможете пометить ее снова.

Вот все способы, посредством которых вы можете пометить Круг:

- совершить любой ход Круга (стр. 15)
- совершить любой Городской ход (стр. 18)
- задействовать интимность с ПС или НПС (стр. 22)
- обналичить или уплатить Долг (стр. 16)
- протянуть руку помощи или встать на пути (стр. 16)
- совершить иной ход, который указывает вам отметить Круг

После того, как вы отметили все четыре Круга, сотрите все пометки и выберите подходящую вам опцию. Каждую из опций продвижения можно выбрать только один раз, но отмечать новые Круги можно сразу же после того, как вы получили продвижение и стерли предыдущие пометки.

За одну игровую сессию можно получить несколько продвижений, особенно если вы используете много ходов Круга и разбираетесь с Долгами. В общем, темп развития вашего персонажа полностью зависит от ваших же действий.

ИНТИМНЫЕ ХОДЫ

Интимные ходы уникальны для каждого архетипа; они отражают то, как ваш персонаж ведет себя с другими в момент близости. Факторы, определяющие момент близости, зависят от вовлеченных сторон, однако МЦ спросить напрямую: „Это интимный момент?“, если никто не укажет на это сам. Близость требует согласия обеих сторон: это означает, что они разделяют друг с другом этот личный и трогательный момент.

Есть очевидные моменты близости – секс, ритуальная магия, трансцендентные психические переживания – но городское фентези наполнено разного рода эмоциональными связями. Два персонажа могут выпить и поделиться друг с другом болезненными тайнами или своими глубинными желаниями. Любой из этих моментов является для персонажей спусковым крючком, дающим возможность погрузиться в эту связь, задействовав интимный ход.

Когда запускаете интимный ход, прочитайте его вслух и следуйте указанным инструкциям. Если интимный ход дает вам на удержание какие-то ресурсы, отметьте это в игровом буклете. Иногда интимный ход дает другим персонажам какие-то бонусы. Скажите им, чтобы они отметили это в своих игровых буклетах.

Оливия — оракул — высматривает что-то вблизи апартаментов Вероники, где и натыкается на саму Веронику — вампира — свернувшуюся в клубок и лежащую без сознания возле своей машины после того, как едва избежала жестокого нападения со стороны демонов. Оливия поднимает Веронику с земли и отводит ее в дом, подальше от опасных улиц.

Марисса, ее МЦ, говорит: „Вероника, ты медленно начинаешь приходить в сознание. Поначалу ты испытываешь чувство опасности и пытаешься инстинктивно обороняться, но вскоре понимаешь, что тебя спасла Оливия“.

София, играющая за Веронику, кивает и говорит в ответ: „Вероника с облегчением выдыхает: 'Спасибо…' — и ты можешь заметить, что она действительно благодарна. Ты еще никогда не видели ее такой уязвимой“.

Марисса чуть ли не подпрыгивает на этом моменте: „Прекрасно! Похоже, что это момент близости! Верно? — оба игрока кивают. — Давайте вы обе прочитаете нам свои интимные ходы вслух, а затем посмотрим, чем это все обернется“.

София говорит: „Ладно, я должна поделиться тобой чем-то важным, иначе останусь должником. Думаю, я открою тебе секрет. Вероника говорит: 'Я солгала Лиаму, когда сказала, что не была в курсе планов Иоланды. Я просто считаю, что тебе следует знать правду'. Здесь также сказано, что ты попадаешь в мои сети и получаешь Долг передо мной“. София делает пометку в листе своего персонажа.

Хади, играющая за Оливию, отвечает: „Хм. Мне казалось, что ты говорила правду! В моем ходе говорится, что у меня возникает 'ясное видение' о Веронике, и что я могу отметить деградацию, чтобы задать больше вопросов. Итак, что я вижу?“

Марисса задумывается на мгновение, а затем говорит: „Ты видишь, как Вероника питается Лиамом! Они оба находятся в темной комнате, и Лиам открывается ей, как будто хочет, чтобы она выпила его кровь. Хочешь отметить деградацию, чтобы задать вопрос?“

„Да, я хочу знать, когда это должно произойти“.

„Сегодня. Ты знаешь только то, что это должно произойти сегодня. Что будешь делать?“

ДЕГРАДАЦИЯ

Тьма городских улиц – это не только тени и монстры; она живет в вашем сердце, проникая в глубины сознания всякий раз, когда вы идете навстречу своему темному „я“ или ищите спасения в худшем из того, что таится в вашей душе.

Порок. Тьма. Табу. Деградация.

Шепот во тьме раздается тогда, когда вы меньше всего этого ожидаете. Внезапный прилив вожделения и алчности в момент уязвимости. Чувство – практически безошибочное – что вы лучше всех этих слабовольных лизоблюдов, что именно вы достойны править этим городом. Оно застает вас в моменты одиночества, разъедает вас и просит всего лишь слегка поддаться – в обмен на силу. Когда вы отчаянно пытаетесь найти выход – оно уже здесь, готовое предложить вам все, что понадобится, всего лишь за малую частичку вашей души…

Пока однажды вы не проснетесь и не осознаете, что вам уже нечем платить. Тьма уже поглотила вас полностью; каждый раз она отрывала от вас по кусочку. Вы теперь – тьма… и угроза для всех остальных .

ОТМЕТКИ ДЕГРАДАЦИИ

Деградация – это такая же система продвижения, только с большим акцентом на личной силе и личных мотивах. Когда вам предлагают отметить деградацию, сделайте пометку в ячейке на **шкале деградации**; когда вы отметите все пять ячеек, вы вы открываете **продвижение деградации**, а затем стираете все отметки, чтобы начать все заново. Опции деградации аналогичны тем, что вы получаете при обычном продвижении – они дают вашему персонажу новые способности, которые, однако, будут иметь более высокую цену: еще больше деградации.

Есть всего несколько способов отметить деградацию:

- выполняя условие деградации, присущее каждому архетипу
- совершая ход, который указываем вам отметить деградацию
- следуя указаниям МЦ

Основной способ получения деградации для всех архетипов – это выполнение условий деградации. Каждый из этих ходов представляет собой уникальное обстоятельство, означающее, что ваш персонаж больше отдаляется от обычной смертной жизни или уступает своей сверхъестественной природе. Другими словами, деградация представляет собой падение в бездну тьмы и бесчеловечности.

Некоторые базовые ходы (выйти из ситуации и дать себе волю) также дают вам возможность отметить деградацию!

ПРОДВИЖЕНИЕ ДЕГРАДАЦИИ

Деградация – это нечто большее, чем просто тьма или зло. Она отражает моменты, когда ваш персонаж прибегает к худшим частям своей натуры, превращаясь в того, кто заслуживает страха, а не уважения – ненависти, а не любви. И все же, чем ниже вы падаете, тем сильнее вы становитесь…

Продвижение деградации позволяет вам **разблокировать дополнительные ходы деградации** (вашего собственного архетипа или других) или добавить **+1 к характеристике (макс. +3)**. Ходы деградации весьма могущественны, но также они порождают еще больше деградации при использовании, образуя порочный круг, который толкает вашего персонажа все дальше по темному пути.

ВЫХОД ИЗ ИГРЫ

В конце концов, у вашего персонажа не останется больше никаких опций продвижения деградации. И тогда вам останется только один неприятный исход: выйти из игры, став угрозой.

Если вы разблокируете эту опцию, ваш персонаж более вам не принадлежит; теперь он повинуется воле МЦ. В отличие от ухода на покой, выход из игры в качестве угрозы означает, что МЦ теперь

может использовать вашего персонажа как оружие против других игроков. Вы оступились, слишком близко подобрались к самой темной своей сути – и вашим союзникам придется встретиться с последствиями.

Нет никаких четких правил о том, как именно ваш персонаж впадает во тьму. Ваши новые ходы будут подталкивать вас тому, чтобы получить еще больше деградации, но это не значит, что вы должны уступить сразу; некоторые персонажи пытаются бороться с тьмой, надеясь спасти себя и город одновременно.

Однако некоторые персонажи могут наслаждаться тем, что они приобрели – резкий прилив сил, затмевающий все остальное. Они отмечают деградацию всякий раз, когда могут, и намеренно бросаются в пропасть, надеясь успеть сделать все возможное до того, как достигнут земли. Не суди и не судим будешь; как однажды сказал Люцифер: „Лучше править в аду, чем служить на небесах“.

УРОН И НАСИЛИЕ

Персонажи **Urban Shadows** не понаслышке знакомы с насилием. Сверхъестественный мир во многом похож на любое сообщество, сосредоточенное на незаконной деятельности: насилие здесь с легкостью заменяет все иные формы общения, которые исключаются, исходя из природы этого бизнеса. Едва ли у вас получится подать в суд на стаю оборотней, которые захватили вашу территорию, или вызвать полицию, чтобы сообщить им, что патриарх вампирского клана убил и съел вашего брата. Со всем этим дерьмом вам придется разбираться самостоятельно.

Существуют методы, которые помогают сверхъестественным сообществам разрешать конфликты, не прибегая к насилию – древние фэйри, выступающие в качестве нейтральных арбитров, или демонические контракты, которые магическим образом обязывают отказаться от насилия – и все же, это только отсрочивает неизбежное. Насилие – это язык улиц. Всегда был, и всегда будет.

ШКАЛА УРОНА

Когда вашему персонажу причиняют повреждения или иной ущерб, вы получаете вы получаете урон. Получите слишком много урона, и вы труп.

Шкала урона состоит из пяти ячеек, распределенных по трем уровням: одна легкая, две серьезных и две критических. Когда ваш персонаж получает урон, отметьте количество ячеек, равное нанесенному урону. Оружие, вроде пистолетов, обычно наносит 2 ед. урона, поэтому для полученный выстрел, как правило, требует, чтобы вы отметили примерно две ячейки.

Отмечать повреждения вы всегда начинаете с верхнего – легкого – уровня, после чего продвигаетесь все дальше к серьезному, а затем и критическому.

Когда вы помечаете ячейку урона на новом уровне, внесите краткое описание травмы в свой лист персонажа напротив соответствующей ячейки, чтобы напоминать себе о том, какое повреждение было получено, и как вам следует лечить его в дальнейшем. Если вам когда-нибудь придется отметить повреждение, но вы не сможете – потому что все ячейки уже заполнены – вы погибаете. Смерть обычно запускает ваш конечный ход (стр. 27).

ИСЦЕЛЕНИЕ УРОНА

Разные уровни урона отражают то, насколько сильно ранен ваш персонаж, перетекая из мелких травм к серьезным ранениям, требующим немедленно медицинского ухода:

- **Легкие раны** незначительны – получить ножевое ранение в не жизненно важную область тела или ввязаться в кулачной бой, который длится не слишком долго. Большинство персонажей могут избавиться от слабых ран, взяв день-два, чтобы отдохнуть.
- **Серьезные раны** куда хуже – огневое ранение в плечо или попадание под колеса автомобиля. Если вам причинили серьезный урон, вам понадобится медицинская помощь, чтобы ситуация не ухудшилась, но через пару дней вы снова встанете на ноги.
- **Критические раны** означает, что вы находитесь на грани смерти; например, если вы получили огнестрельное ранение в живот или удар металлической бейсбольной битой по голове. Если вы не сможете добраться до больницы либо найти какое-то магическое средство лечения, вы погибнете.

Если ваш персонаж получает слабый урон, он вылечится естественным образом без какого-либо специального ухода. Но когда ваш персонаж получает серьезный и критический урон, ваши травмы потребуют медицинского вмешательства. Возможно, вам придется пройтись по улицам, чтобы найти доктора-вампира, который способен вас залатать, или фею, которая может свести ваши раны своей

магией, или, на худой конец, старого друга, который достанет пули и перевяжет вас.

Сколько времени потребуется вашим серьезным и критическим ранам, чтобы ухудшиться – целиком и полностью зависит от вашего МЦ. Он будет принимать решение на основе информации о полученных травмах, тех условий, в которых вы оказались, и драматической напряженности сцены. Другими словами, ваш МЦ сообщит вам, когда состояние ран ухудшится и вам придется отметить еще одно повреждение.

После того, как вы получите свою медицинскую или магическую помощь, начнется медленный процесс восстановления, в ходе которого вы будете устранять по одному слабому или серьезному повреждению каждые пару дней, либо одно критическое повреждение каждую неделю. Ваш МЦ сообщит вам, когда вы исцеляете свою рану; смертные не могут избавиться от пулевого ранения за день или два, в то время как некоторые сверхъестественные существа могут поправиться намного быстрее.

Когда вы стираете отметку урона, вы всегда начинаете с нижнего – критического – уровня, после чего продвигаетесь все дальше к серьезному, а затем и слабому; более значительные заживают первыми, так как менее значимые не смогут начать процесс восстановление, пока общее состояние тела не будет стабилизировано. Возможно, что вы получите другие легкие ранения, продолжая при этом восстанавливаться от серьезных и критических.

БРОНЯ

Персонажи, которые носят **броню** (кевларовый жилет, бронежилет, кольчужная рубашка и тому подобное), получают определенный уровень защиты от большинства физических атак. Если они получают урон, от которого способна защитить их броня, полученный урон уменьшается на показатель защиты брони.

Большинство видов брони имеют показатель защиты 1 или 2. Броня с показателем защиты 1 обычно более легкая и менее заметная – это пуленепробиваемые жилеты, тяжелые кожаные куртки и т. п. – тогда как броня с показателем защиты 2, как правило, заметна всем, кто ее видит – сюда можно отнести полное снаряжение спецназа, латный доспех и т. д. – и она обязательно привлечет много внимания; любой, кто заметит человека, бродящего по городу в латных доспехах, вероятно, захочет вызвать гребаную полицию.

Ходы архетипов могут предложить вашему персонажу показатель защиты или бонус к ней безо всякой необходимости носить реальную броню. Такая защита, как правило, носит сверхъестественный или ситуативный характер и может быть незаметна для невооруженного глаза. Тем не менее, смертные могут обратить внимание, когда кто-то разрядит полную обойму из 9-миллиметрового почти в упор, в то время как пули будут мистическим образом отлетать в стороны. Это может вызвать вопросы.

Если броня персонажа снижает принимаемый урон до нуля, атака не причиняет никакого урона вовсе; в то же время атаки, которые не причиняют урона, вполне могут иметь и другие последствия. Если кто-то сбрасывает вас с моста, вы можете избежать урона, но вам придется пройти какой-то путь, чтобы вернуться обратно, прежде чем вы сможете воссоединиться со своей группой.

Когда мы указываем показатель защиты брони, мы описываем это двумя способами: броня X или +X брони. Броня X – базовое значение источника защиты; броня +X – это значение, добавленное к базовой защите из дополнительного источника. Таким образом, броня +X может сочетаться с другими эффектами брони, которую носит персонаж, чтобы увеличить ее общую сумму.

Бронебойное (бб) оружие игнорирует броню при использовании. Если ваш персонаж носит пуленепробиваемый жилет (броня 2) и получает 3 ед. урона от выстрела из дробовика, вы, как правило, уменьшаете урон до 1 заместо 3. Если же вы получаете 3 ед. урона из бронебойной снайперской винтовки – вы получаете все 3, даже в том случае, если ваша броня происходит из сверхъестественного источника.

РЕЙТИНГИ УРОНА

Урон 1 включает травмы, полученные от тупых предметов: кастеты; бейсбольные биты и просто тумаки, полученные где-нибудь на рок концерте. Это такие вещи, которые не сильно мешают людям спокойно засыпать по ночам.

Урон 2 отражает болезненные и очевидные травмы: огнестрельные ранения; автомобильная авария и прочие ранения, которые невозможно скрыть без стяжек и бинтов.

Урон 3 хуже всего: пули, выпущенные в упор; мечи, рассекающие сухожилия и кости; жестокие избиения, после которых вас просто невозможно узнать.

Урон 4 означает мгновенную гибель для смертного человека: взрыв гранаты на близком расстоянии; потеря конечности или внутреннего органа; падение с десятиэтажного здания.

ШРАМЫ

Когда вам причиняют урон, вы можете игнорировать его, отметив шрам. Шрамы представляют некое обстоятельство, которое ваш персонаж преодолевает, заплатив за это своим здоровьем, что навсегда оставит на нем отметину; в игромеханическом смысле это означает, что вы игнорируете урон ценой понижения одной из своих основных характеристик. Другими словами, вы вольны выбирать: умрет ли ваш персонаж от серьезной травмы либо он нейтрализует ее, заплатив за это высокую цену.

Ваш персонаж может иметь 4 типа шрамов:

- Дрожь: (-1 Крови)
- Трепет: (-1 Сердце)
- Помутнение: (-1 Разум)
- Сокрушение: (-1 Дух)

Дрожь характерна для напуганных, ослабленных или излишне подозрительных персонажей. Они колеблются, когда им следует двигаться вперед, а их попытки перейти к насилию или выйти из ситуации часто оказываются неудачными.

Трепет характерен для травмированных, робких и неуверенных персонажей. Они несут на себе тяжесть полученных ран, а их попытки убедить НПС ограничиваются их сдержанным подходом к конфликту.

Помутнение характерно для сбитых с толку, дезориентированных и несобранных персонажей. Они нестабильны и склонны к сомнениям, а их попыткам выявить чьи-то мотивы либо запутать, отвлечь или обмануть других не хватает точности и концентрации.

Сокрушение характерно для безнадежных, несчастных и трусливых персонажей. Они потеряли волю к борьбе, а их попытки сохранить хладнокровие или дать себе волю пронизаны нерешительностью.

Одновременно вы можете иметь не более одного шрама каждого типа. Некоторые архетипы могут исцелять шрамы посредством продвижения, восстанавливая характеристики и стирая шрамы. Зажившие шрамы можно пометить снова.

КОНЕЧНЫЕ ХОДЫ

Конечные ходы могут быть задействованы только тогда, когда ваш персонаж умирает или – в большинстве случаев – **уходит на покой**. Уход на покой доступен как одна из опций продвижения персонажа (стр. 20), однако смерть может случиться в любой момент. Обратите внимание, что имитация смерти не активирует этот ход. Если вы действительно хотите задействовать конечный ход, все должно быть по-настоящему.

Когда ваш персонаж соответствует условиям своего конечного хода – смерти или ухода на покой – он удаляется из истории, и конечный его ход срабатывает. Прочтите описание хода вслух и действуйте согласно инструкциям, как и в случае с любыми другими ходами. Некоторые конечные ходы подразумевают быстрое разрешение сцены, которая инициировала данный ход;

другие же могут оказывать долгосрочное влияние на оставшуюся часть истории.

Конечные ходы некоторых архетипов содержат в себе возможность воскрешения из мертвых – у Оскверненных, к примеру – или помогают прояснить, что могло вызвать окончательную смерть неуязвимых персонажей – вроде Спектров. Как и другие, эти ходы обязательными к исполнению: если кто-то возвращает Долг Оскверненного его темному покровителю, Оскверненный возвращается к жизни; дело сделано. Неважно, что стало причиной смерти Оскверненного – пули, взрыв или магия – темный покровитель возвращает его к жизни.

Уэсли застрял на 15-м этаже офисного центра, принадлежащего ковену чародеев – в самом эпицентре конфликта между Иными и Кругом Силы. Он получил шесть ед. урона, что не умещается на его шкале, и похоже, что выхода уже нет.

Марк говорит Робби, играющему за Уэсли: „Ладно, Уэсли. Ты уже на пороге смерти. Пришло время сделать последний ход“.

Робби улыбается: „Посмотрим... 'Когда вы умираете, вы можете наложить разрушительное проклятье на кого-нибудь поблизости. Опишите эффекты проклятья и то, каким образом его можно остановить'. Насколько близко ко мне Беланзаэр? Я ведь могу наложить проклятие на нее, верно? Даже если она сама демон?“

„Да, она сейчас дерется с Натаниэлем. Похоже, что ему приходится непросто. Прежде чем твой разум погружается во мрак, ты видишь, как она швыряет его в стену. Она вполне подойдет“.

Робби хватается за свой шанс: „Я проклинаю тебя, Беланзаэр, ты будешь оставаться смертной, покуда не искупишь свои грехи!“

„Ого! Умно – Марк впечатлен. Он не ожидал этого. – Ты видишь, как ее рога врастают обратно в голову, а цвет глаз меняется с черного на голубой. Она определенно стала уязвимой. Натаниэль, что будешь делать?“

Деррик улыбается: „Так-так... Она у нас теперь смертная? Я ее просто сожру....“

МАСТЕР ЦЕРЕМОНИЙ

ПОВЕСТКА

- Задайте городу мрачную атмосферу политического напряжения
- Держите игроков подальше от контролируемой зоны комфорта
- Играйте, чтобы узнать, что произойдет дальше

ПРИНЦИПЫ

- Изобразите город: от самых высоких небоскребов до самых убогих трущоб
- Обращайтесь к персонажам, а не игрокам
- Сближайте персонажей, несмотря на все возможные границы
- Поставьте персонажей в самый эпицентр конфликта
- Скрывайте свои ходы во тьме
- Дайте НПС имена; придумайте, что ими движет
- Относитесь ко всем в соответствии с их положением
- Задавайте больше вопросов и опирайтесь на полученные ответы
- Будьте фанатом персонажей игроков
- Дайте игрокам возможность подумать, взвесить все за и против
- Сделайте так, чтобы каждый игрок успел замарать свои руки
- Назначьте цену всему, особенно дружбе

БАЗОВЫЕ ХОДЫ

- Определите конфликт, древний или современный
- Подвергните кого-то опасности
- Нанесите (или обменяйтесь) урон
- Наложите деградацию
- Предложите им возможность по соответствующей цене
- Раскройте сделку, произошедшую в их отсутствие
- Обратите их ход против них
- Предложите или потребуйте Долг
- Измените расклад сил, внезапно или магическим образом
- Предупредите кого-то о надвигающейся угрозе
- Блокируйте, используйте или заявляйте о правах на место силы
- Расскажите о последствиях и задайте вопрос
- Раскройте неприглядные стороны того, чем они занимаются
- После любого хода задайте вопрос: “Что будешь делать?“

О РОЛИ МЦ

Если вам интересно узнать побольше о роли Мастера Церемоний, ознакомьте с полным текстом главы, посвященной МЦ, в **Urban Shadows 1E** (стр. 179-246). Хотя некоторые моменты игры изменились с тех пор, предоставленные советы и инструменты должны хорошо послужить вам в любой игре типа Powered by the Apocalypse, включая **Urban Shadows 2E**.

ЕСЛИ ВЫ ВДРУГ ЗАСТРЯЛИ...

ИСПОЛЬЗУЙТЕ НПС, ЧТОБЫ ОБНАЛИЧИТЬ ДОЛГ

Если игроками сами не пытаются двигаться к своим целям, НПС могут подтолкнуть их, задействовав экономику Долгов. Если у вас нет подходящего Долга, вы всегда можете присудить его в следствие хода; можно сказать что-то вроде: „Вы в Долгу перед этой этим чародеем, который только что вошел в бар. Что он для тебя сделал?“

ПРЕДЛОЖИТЕ ИМ ПРОГУЛЯТЬСЯ ПО УЛИЦАМ

Если ПС нуждаются в информации или наставлении, предложите им выйти и **прогуляться по улицам**, чтобы найти то, что им нужно. Этот ход разработан специально для продвижения истории в тех случаях, когда она заходит в тупик – тем самым – помогая избегать ситуаций вроде „Ну, мы вообще понятия не имеем, кто убил этого парня, поэтому мы не может ничего сделать...“

ОБРАЗУЙТЕ ТРЕУГОЛЬНИКИ ОТНОШЕНИЙ ПС-НПС-ПС

НПС самозабвенно стараются реализовать свои стремления, но это не делает их одномерными. Покажите их с разных сторон: представьте игрокам НПС в формате треугольник ПС-НПС-ПС, где два или более игроков имеют принципиально разные отношения с одним и тем же НПС, а затем используйте эти отличия в качестве основы для создания конфликта между участниками этого треугольника.

ВЫВОДИТЕ РЕБЯТ С ПУШКАМИ

Когда ничто другое уже не работает, стая вампиров или охотников с пушками поможет быстро поднять напряжение игровой сцены. У персонажей всегда хватает врагов и соперников; это лишь вопрос времени, когда кто-нибудь из влиятельных лиц решит, что ему нужно похитить, запугать или убить одного из ПС.

СОЗДАНИЕ И УПРАВЛЕНИЕ НПС

Процесс создания и управления НПС в **Urban Shadows** довольно прост: когда вы хотите ввести в игру нового персонажа, выберите ему Круг, дайте имя и базовое описание для своих игроков. Вот и все! Никаких листов персонажей, никаких сложных форм – никакого стресса. Чтобы создать персонажа, просто введите его на уровне повествования, а все остальное сложится в процессе.

Марисса решает, что на роль интересного НПС прекрасно подойдет фэйри, тем более, что Воланд – фэйри, за которого играет Джамаль – провел не так много времени в отношениях с другими дворами. Она называет эту новую фэйри Зимней Королевой и решает, что она выглядит как красивая женщина в возрасте с ледяными синими волосами в ослепляющее белом платье. Прямо сейчас Марисса не сильно беспокоится о том, сколько урона она способна нанести или выдержать; она определит это в тот момент, когда Зимняя Королева вступит в бой с одним из персонажей.

По мере того, как вы будете создавать все больше НПС, задумайтесь о том, как они могут быть связаны между собой – кто с кем враждует, какие ресурсы они могут задействовать. В неигровое время проработайте сценарии их участия в городской жизни и политике; расскажите о том, какой деятельностью они могут заниматься, и о тех **сделках, которые они заключают с игроками**.

СТРЕМЛЕНИЯ НПС

В дополнение к выбранному Кругу, имени и внешности ваших НПС, наделите их стремлениями и мотивацией, которые побуждают к действиях, основанных на сугубо личном интересе. Охотник на вампиров, вероятно, стремится отомстить за свою сестру; у демона может быть стремление найти способ сохранить свободу или же подняться по карьерной лестнице. Стремления могут быть индивидуальными, разработанными специально под отдельного созданного вами НПС, однако вы можете воспользоваться списком общим стремлений, заранее прописанным в вашем рабочем листе МЦ.

Марисса решает, что Зимняя Королева стремится **свергнуть Летнего Короля**, желая достичь верховенства Зимнего двора над всеми остальными в Чикаго. Она надеется, что Воланд поможет ей в этом, чего оно ему не стоило.

Когда НПС сталкиваются с неким вызовом, подумайте о том, как это влияет на их стремления. Если вызов идет вразрез их интересам, НПС будут действовать решительно, желая решить проблему основательно, в частности, посредством прямой конфронтации. Если же вызов не оказывает прямой угрозы их интересам, в целях извлечения наибольшей выгоды из сложившейся ситуации, НПС могут ограничиться диалогом или банально выждать время.

НАЕМНЫЕ НПС

Некоторые НПС могут выступать в качестве **наемников** – разного рода головорезов, приспешников и прочих болванчиков; они не требуют такого же уровня детализации, что другие важные НПС. Дайте им имена, однако учтите, что действие хода **припомнить имя** не распространяется на тех НПС, которые не обладают значимой репутацией в городе. Наемные НПС механически ничем не отличаются от обычных; они по-прежнему способны зарабатывать Долги, получать и наносить урон, строить отношения с ПС. А вот стремление у них одно на всех – *служить сильным мира сего*.

Использование наемников помогает ваши игрокам акцентировать внимание на более важных НПС, в частности, когда пытаются **припомнить имя**. Вводите важных НПС по одному, где у каждого есть свой набор приспешников и лакеев, чтобы игрокам было проще отслеживать их в этом большом и шумном городе.

ДОЛГИ НПС

НПС часто зарабатывают Долги перед ПС. Эти долги вам придется отслеживать отдельно для каждого НПС: Долг, полученный одним НПС, не может быть обналичен другим, даже если вы управляете обоими персонажами. Мы предоставили вам место для заметок на рабочем листе МЦ, в котором вы можете указывать НПС и Долги, однако, с связи с тем, что история может развиваться достаточно долго, вам наверняка понадобится дополнительное место под свои записи.

Вот несколько способов, как НПС могут получить Долг от ПС:

- ПС ищут **выход из ситуации**, выбрав Долг перед НПС
- ПС выбрасывают 7-9, пытаясь **убедить НПС**
- НПС **оказывают услугу** ПС без вознаграждения или ПС **вмешиваются в их дела** без веской на то причины
- ПС выбрасывает 7-9 или меньше, пытаясь **отказаться от уплаты Долга** перед НПС

НПС могут **обналичивать Долги** персонажей, которые им обязаны, в соответствии с ходами Долга (стр. 17). Игроки могут **отказаться от уплаты Долга**, если не хотят исполнять его, ровно так же, как если бы сам ПС пытался **обналичить Долг** НПС.

Помните о своей повестке и принципах, когда ваши НПС **обналичивают Долги**. Попросите ПС делать то, в чем они хороши – **будьте фанатом персонажей своих игроков** – но в то же время, постарайтесь сделать так, чтобы последствия их действий были как можно более значимыми; **подвергайте их опасностям**, и пусть **их руки не останутся незапятнанными**. Стравливайте персонажей друг против друга, задавайте им непростые вопросы и всячески подталкивайте к таким ситуациям, которые потребуют более интересного подхода для разрешения.

КОГДА НПС АТАКУЮТ

Рано или поздно, некоторые из ваших НПС решать, что единственный способ справиться с ПС – это ранить либо убить их. Поскольку один из ваших ходов предполагает **нанесение урона** ПС, вы можете сделать это, когда оно уместно в повествовании – вплоть до убийства. Тем не менее, вы должны описать действия НПС, наносящих удар, до того, как непосредственно занесете урон; ни один игрок не должен удивляться тому, как другой персонаж внезапно прошелся по нему катком.

Лучший способ причинения урона – сделать это посредством мягкого хода и позволить ПС самим решить, как им реагировать: „Соломон, двое из четырех вампиров, которые перехватили тебя в переулке, движутся в твою сторону. У одного из них металлическая бита; у другого – цепь. Что будешь делать?“. Урона еще нет, зато есть ощутимое давление.

Если Соломон попытается уйти с линии атаки, ему потребуется **сохранить хладнокровие** – и он, вероятно, скажет что-то вроде: „Я пытаюсь избежать травмы“ – после чего сделает бросок, чтобы узнать, что будет. Он избегает ударов в случае успеха, однако провал означает, что вы можете нанести ему урон в установленном порядке (возможно, 1 или 2 ед. урона, в зависимости от того, насколько жесткий ход вы хотите совершить). Также он может попытаться **убедить их** отступить или **обмануть**, внушив, будто он не тот, кого они ищут, или же **обналичить Долг**, чтобы избежать конфликта. Все зависит от него.

Как только он разберется с ваших ходом, он может попытаться воспользоваться моментом и прибегнуть к насилию по отношению к противникам. Если он решит **перейти к насилию**, не пытаясь избегать встречных атак и полностью игнорируя возможные угрозы, вы можете нанести ему урон за неосторожность. Вы дали ему шанс, он его упустил. Вампиры с битами и цепями не станут мешкаться.

Конфликты плавно переходят от одних персонажей к другим. Одна сторона делает ход; другая отвечает. Впрочем, это не означает быстрые перемотки взад и вперед. Иногда вы можете совершить несколько ходов, прежде чем ПС среагируют, особенно если они получают результат 7-9 при броске и вынуждены сделать трудный выбор.

УРОН И ИСЦЕЛЕНИЕ НПС

НПС получают урон ровно так же, как и ПС: они получают урон в размере показателя урона оружия за вычетом своей брони, плюс возможные модификаторы, полученные от опций ходов вроде *„нанесения ужасного вреда“* или иными обстоятельствами. Если ПС стреляет в копа, снаряженного пуленепробиваемым жилетом (броня 1) из 9-мм пистолета (урон 2, близкое, громкое), коп получит 1 ед. урона: 2 ед. урона — 1 ед. брони. Довольно просто.

Практически любой урон критичен для смертных НПС: выстрел из пистолета (2 ед. урона) сильно травмирует, в то время как выстрел из штурмовой винтовки (3 ед. урона) обычно приводит к фатальному исходу. Броня способна помочь, но не так много смертных ходят в бронежилетах на регулярной основе. Если смертный НПС выживает после атаки, оказание медицинской помощи будет иметь решающее значение. Смертные НПС, получившие 3 ед. повреждений, могут прожить некоторое время после травмы, но долго они не протянут. Если пережить нечто такое все же удастся, то смертному НПС однозначно понадобится полежать в больнице, как минимум, в течение двух сессий.

ИГРОК ПРОТИВ ИГРОКА (ПВП)

Когда ПС идут друг против друга, очень важно грамотно распределить внимание между ними. Один ПС может стать зачинщиком – **перейти к насилию** или **дать себе волю** – однако он обязан передавать действие и другим игрокам, поочередно, чтобы каждый получил свое время для реализации.

Протянуть руку помощи или **встать на пути** могут стать решающими ходами для игроков, вовлеченных в конфликт. Если один игрок атакует другого, цель атаки может ответить только посредством хода **встать на пути**, пока ход атаки не будет разрешен. Не имеет значения, что именно они пытаются сделать: отвлечь, дать сдачи или убежать; все попытки уменьшить возможный урон атаки делается через бросок хода **встать на пути**.

Учтите, что ПС могут также встретить и бесчисленное количество монстров вроде вампиров, демонов и призраков, которые значительно менее уязвимы, нежели смертные. Вот рекомендации о том, как сверхъестественные НПС могут получить урон.

ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ В ПОВЕСТВОВАНИИ

Некоторые существа попросту неуязвимы к определенным типам урона. Призраки, к примеру, не имеют физических тел, а потому не способны получить урон от обычного оружия. В таких случаях вам следует подтолкнуть персонажей к другим способам разделаться с противником – посредством благословенных предметов и артефактов, а также магических сил (дать себе волю, ритуалы и т. п.).

СОПРОТИВЛЕНИЕ КАК ВИД БРОНИ

Если существо обладает сопротивлением к определенному типу атак или урона, относитесь к этому как к броне. Огнестрельные ранения для вампиров могут быть мене значимыми – по причине отсутствия жизненно важных органов – поэтому они могут иметь 1 ед. брони, даже будучи голыми. Бронебойное оружие, в свою очередь, иногда может наносить урон как и полагается, даже если броня имеет сверхъестественную природу.

УЯЗВИМОСТЬ УВЕЛИЧИВАЕТ УРОН

Любые атаки или урон, к которым существа испытывают уязвимость, могут наносить на 1 ед. урона больше либо сам урон может считаться как бронебойный (бб). Малая уязвимость (холодное железо против фэйри) сойдет за +1 к урону; значительная уязвимость (благословенное оружие против демонов) сойдет за бронебойное или +2 к урону, в зависимости от ситуации.

СПОСОБНОСТЬ ПЕРЕНОСИТЬ БОЛЬШЕ УРОНА

Наконец, сверхъестественные существа способны переносить больше урона; чтобы одолеть такое существо, вам может понадобится от 4 ед. урона для вампиров и иных серьезных угроз до 8 ед. урона для действительно ужасающих монстров вроде оборотней. Задавая количество урона, необходимое для победы, постарайтесь опираться на повествование, исходя из того, насколько значимым (в вашем понимании) должен быть этот бой.

ЭТАП ХОДА ФРАКЦИЙ

По прошествии времени МЦ запускает этап хода фракций:

- Игроки совершают свои городские ходы (стр. 18), освещая то, чем их персонажи занимаются во время простоя, пока идет время. Каждый ПС может совершить количество городских ходов, **равное их наивысшему Статусу Круга**.
- Затем МЦ выбирает по **одной фракции** из каждого Круга, чтобы акцентировать на них внимание. Каждая фракция совершает **количество ходов фракции**, равное их **Силе**, и могут задействовать любые активы, которыми обладают. Базовый порядок инициативы таков: Смертные > Ночь > Сила > Иные, при этом первым критерием является размер фракций – от меньших к большим – затем сила, а потом в случайном порядке.
- Исходя из событий ходов фракций, МЦ сообщает игрокам последние слухи, в соответствии со Статусом персонажей в различных Кругах, а также результатами их городских ходов.
- Затем ПС выбирают опции хода о чем улицы шепчут, благодаря чему у них появляется возможность обналичить или предложить Долг, либо отметить деградацию, чтобы лучше подготовиться к началу следующей игровой сессии.

ФРАКЦИИ

Фракции подразумевают различные организации, группы и альянсы, которые могут действовать во время хода фракций. Фракции имеют две ключевых механики:

РАЗМЕР ФРАКЦИИ (РЕЙТИНГ: 1-4)

Размер напрямую определяет количество участников организации: от стаи оборотней размером 1 (10+ участников) до городского объединения смертных размером 4 (200+ участников). У фракций есть шкала набора, отражающая их размер; когда шкала заполняется, фракция получает +1 к размеру. Если что-то уменьшает размер фракции, шкала сбрасывается до предыдущего уровня.

СИЛА ФРАКЦИИ (РЕЙТИНГ: 1-4)

Сила отражает то, насколько члены группы преданы своему делу, в диапазоне от 1 (в основном, безразличные) до 4 (глубоко фанатичные, готовые идти на смерть). Сила, в отличие от размера, может быть восстановлена напрямую, если лидеры фракций консолидируют власть.

АКТИВЫ: САМЫЕ РАЗЛИЧНЫЕ

Фракции обладают активами – чем-то таким, что предлагает им преимущества или даже дополнительные ходы на этапе хода фракций; к таким активам можно отнести недвижимость или магические фолианты, к примеру. Активы обладают статусом удержания: сильное, слабое и утерянное. Если что-то ослабляет власть организации над своим активом, статус его удержания переходит из сильного в слабое, а затем из слабого в утерянное.

ХОДЫ ФРАКЦИЙ

ОТКРЫТО АТАКОВАТЬ ФРАКЦИЮ

Когда одна фракция решает открыто атаковать другую, сделайте бросок **СИЛЫ атакующей стороны**. При успехе выберите 1:

- они сокращают Размер выбранной фракции на 1
- они сокращают Силу выбранной фракции на 1
- они ослабляют статус удержания актива выбранной фракции

На 7-9 выбранная в качестве цели фракция совершает ответную атаку; они также выбирают 1 опцию из списка выше, применяя ее эффект к атакующей стороне. В случае провала выбранная фракция заводит атакующих в западню; они захватывают одного из лидеров, ресурсы или уязвимые активы атакующей стороны (на выбор).

КОНСОЛИДИРОВАТЬ ВЛАСТЬ

Когда лидеры фракции проводят **консолидацию власти** в отношении всех имеющихся сил и активов, сделайте бросок **СИЛЫ этой фракции**. На 10+ они выбирают 3. На 7-9 они выбирают 2:

- они укрепляют статус удержания своего актива
- они помечают деление шкалы набора
- они восстанавливают 1 Силы
- могущественный НПС в Долгу перед ними

В случае провала их усилия приводят к внутренним раздорам; кто-то во власти оказывается свергнут или публично унижен, а коалиция бунтовщиков внутри фракции, пользуясь моментом, сокращает ее Силу.

ЗАМЕСТИ СЛЕДЫ

Когда фракция пытается **замести следы** чего-то такого, о чем не следует знать другим, сделайте бросок **за вычетом РАЗМЕРА этой фракции**. При успехе им удается скрыть свои действия; только те, кто обладают Статусом 2+ в данном Круге, могут подробно узнать о том, что произошло. На 7-9 разгневанный диссидент перебегает на сторону конкурирующей фракции, прихватив с собой ресурсы, информацию или пару товарищей-бунтовщиков. В случае провала фракции удается замять дело, но лишь поверхностно; кто-то из фракции немедленно признается в произошедшем одному из ПС.

ВЫЙТИ НА ОХОТУ

Когда фракция **выходит на охоту за кем-то** в пределах города, сделайте бросок.

- если фракция имеет Силу или Размер 2+, добавьте 1 к броску
- если их цель является членом того же Круга, добавьте 1 к броску
- если их цель активно скрывается, вычтите 1 из броска
- если наивысший Статус Круга их цели равен 1 или ниже, вычтите 1 из броска

Если целью является НПС: на 7-9 фракция выслеживает их; фракция атакует, похищает или противостоит цели как-то иначе. На 10+ фракция застает цель в незащищенном или уязвимом положении; фракция может сделать с целью все, что угодно, и абсолютно безнаказанно.

Если целью является ПС: на 7-9 фракция выслеживает их местоположение, но у ПС есть время, чтобы подготовиться к противостоянию с ограниченными силами преследователей. На 10+ фракция застает загоняет цель в угол своей подавляющей силой или тщательно планирует свои действия, не оставляя цели путей отхода.

Для обоих: в случае промаха кто-то приближенный к цели сообщает им, что фракция вышла на их поиски; это дает возможность избежать обнаружения, если цель решит залечь на дно и не привлекать к себе внимания до тех пор, пока не пройдет какое-то время.

ЗАКЛЮЧИТЬ СОЮЗ

Когда одна фракция **заключает союз** с другой, сделайте бросок **за вычетом СИЛЫ фракции-инициатора**. При успехе новый союзник соглашается оказать значительную помощь; фракция-инициатор получает +1 к текущим ходам фракции, пока соглашение остается в силе или ему ничего не угрожает. На 7-9 союз обходится недешево; фракция-инициатор должна отказаться от какого-то актива, чтобы закрепить союз. В случае провала союз вызывает негодование и обвинения в моральном разложении с обеих сторон; кто-то обращается к одному из ПС за помощью в целях прекращения партнерства.

ПОДСТРЕКАТЬ ПРОТИВНИКА [СМЕРТНЫЕ]

Когда фракция Смертных пытается **подстрекать противника** к тому, чтобы совершить ошибку, сделайте бросок **СИЛЫ их фракции**. На 10+ цель ведется на приманку; фракция-инициатор наносит серьезный удар – они захватывают уязвимый актив или выставляют цель в невыгодном свете, подрывая их

политические отношения к другими фракциями. На 7-9 цель избегает худшего из возможных исходов, но все же натыкается на некоторые осложнения, способные создать проблемы; их Сила сокращается на 1, пока не пройдет какое-то время. В случае провала цель раскрывает схему ловушки… и наносит аналогичный удар по фракции-инициатору в ответ.

ВЗЯТЬ СИЛОЙ [НОЧЬ]

Когда фракция Ночи пытается **взять что-то силой**, сделайте бросок **СИЛЫ их фракции**. При успехе они захватывают объект, независимо от статуса удержания или того, кто им владеет. На 10+ они получают все 3 опции. На 7-9 они выбирают 1:

- они не несут потерь в лице важного лидера или союзника
- они не подвергаются немедленной атаке в ответ
- они не наносят серьезного сопутствующего ущерба

В случае провала атака приводит к полному уничтожению объекта захвата; кто-то приходит к одному из ПС в поисках помощи в восстановлении справедливости… или мести.

ИСПОЛНИТЬ РИТУАЛ [СИЛА]

Когда фракция Силы пытается **исполнить ритуал** для активации мощного оберега, вызова потусторонних слуг или раскрытия секретных знаний, сделайте бросок **СИЛЫ их фракции**. На 10+ им все удается. На 7-9 ритуал проходит успешно, однако истощает их волю; они получают -1 к текущих бросках Силы, пока не рассеют оберег, не распустят слуг или не пройдет время. В случае провала ритуал прерывается распрями; влиятельный член организации пытается завербовать одного из ПС, чтобы помочь им восстановить контроль над фракцией.

ПРЕДЛОЖИТЬ ПРОХОД [ИНЫЕ]

Когда фракция Иных **предлагает кому-то проход** – в город или из города – сделайте бросок **СИЛЫ их фракции**. При успехе путь открыт и проходу ничто не мешает, независимо от того, кто пытается этому противостоять. Выберите 1:

- кто-то уходит; они недосягаемы до тех пор, пока не решат вернуться
- кто-то входит; организация получает нового могущественного союзника или актив

На 7-9 также выберите 1:

- существо злой или божественной природы проскальзывает через мистические врата, пока те открыты
- открытие прохода мешает интересам могущественного НПС из Круга Иных, который потребует возмездия

В случае провала путешествие прерывается еще до начала могущественным НПС из Круга Иных, который требует платы, чтобы освободить тех, кто собирался использовать проход.